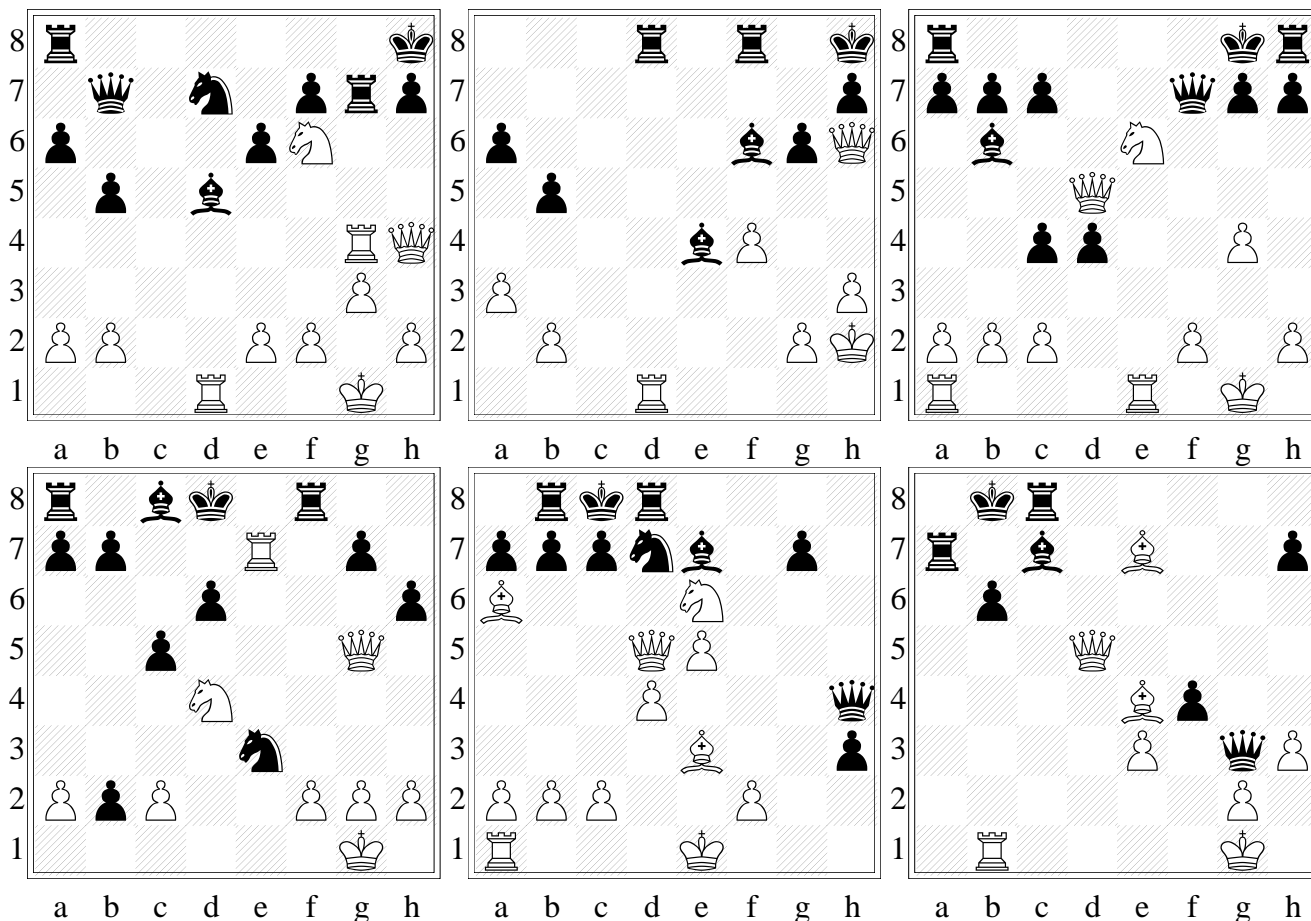


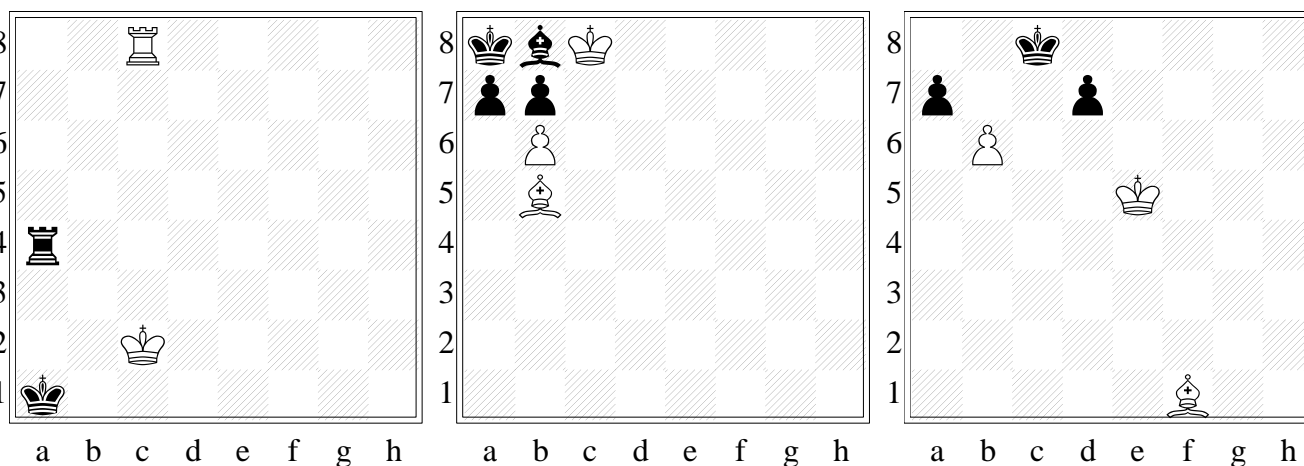
# SAKK szakkör 14.

## I. Középjáték: Mattra állítás, matt háló

A király helyzete mindig **döntő tényező** a sakkjáték folyamán. Az olyan támadó fenyegetés, ami közvetlen a király vagy annak környezetében lévő mező(k) ellen irányul védekezést igényel. Mint minden taktikai motívumban itt is kidomborodik, hogy az anyagi érték és annak mérlege háttérbe szorul, míg a figurák a táblán elfoglalt helyzetük szerinti **aktív és passzív ereje** közti különbség, döntő tényezővé válik. A motívumban a király végső támadása szorosan összefonódik az anyagi előny szerzésével, ez a valóságban azt jelenti, hogy **a mattot csak anyagi** veszteség árán lehet elkerülni.



Természetesen vannak olyan állások, amikor a **figurák csekély értéke és kevés volta** miatt csak a **király rossz helyzetéből** lehet a **mattra állítás** révén előnyt elérni.

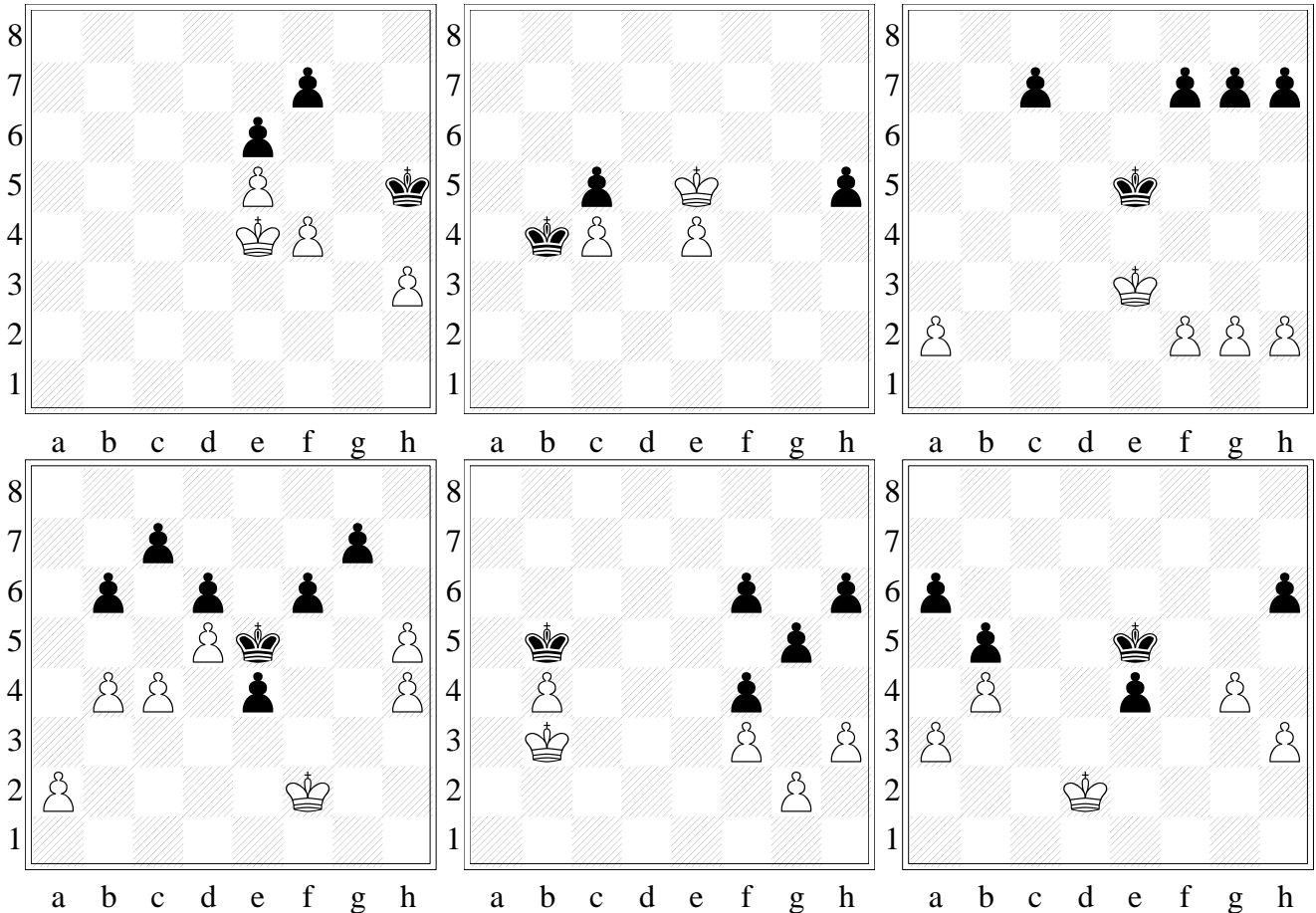


**Minden állásban világos indul és nyer!**

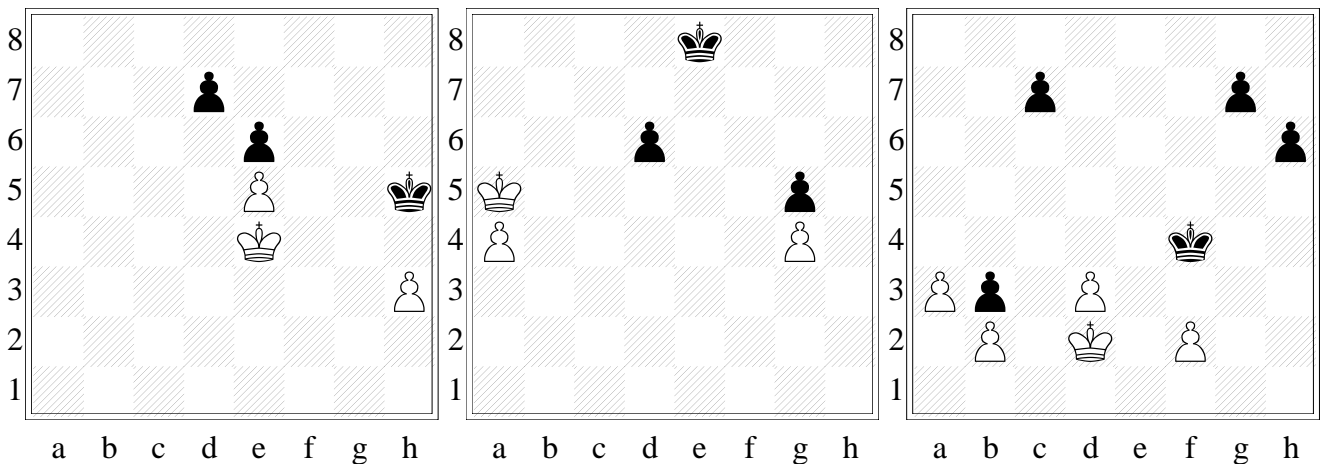
# SAKK szakkör 14.

## III. Végjáték: A távoli szabad gyalog

Az a gyalog, amelynek haladását nem akadályozza saját és a mellette levő vonalon az ellenfél gyalogja az **szabad gyalog**. Az ellenfél királyától és a fő harctértől messze álló gyalogot **távoli szabad gyalognak** nevezzük. Ereje a végjátékban, abban rejlik, hogy az ellenfél királyának mozgását behatárolja (mindig figyelemmel kell kísérni a négyzet szabály szerint). Egyenlő erők esetén az a fél van előnyben, akinek **távolabbi a szabad gyalogja**. Megindulásával vagy hátrahagyásával **döntő időelőnyt** biztosít.



Egyenlő anyagi és távoli szabad gyalogok mellett a királyok és a lépések sorrendje is döntő jelentőségűvé válik



Minden állásban világos indul és nyer